
HOLLOW
EARTH
AGHARTA
PROFESSOR
IN DER ARKTIS
VERSCHOLLEN.
RETTUNGSEXPEDITION
UNTERWEGS.
shoebox ist ein Label von dtp digital tainment pool GmbH
PAN
INTERACTIVE
shoe
box

Die Personen in

"The Hollow Earth"



Das Abenteuer spielt im Jahr 1926

Der Pilot - Held und Erzähler:

Ende 20, Anfang 30. Faul und ein kleines bißchen großspurig, aber nicht unsympathisch. Ist keinem Abenteuer abgeneigt. Kann eine whisky-gestählte Stimme, Typ: „Detektiv, der schon alles kennt" haben (ähnlich der englischen Erzählerstimme in „Blade Runner" oder „Indiana Jones").

Der Professor:

Hochgebildeter, distinguierter Akademiker. Lang, schlank und steif. Penible Aussprache, läßt sich nicht gerne unterbrechen. Deutlich jenseits der 50, aber körperlich gut in Form.

Eckhardt, der wissenschaftliche Assistent:

Mittelalterlicher Akademiker mit durchschnittlichem Aussehen. Weder dick noch dünn. Hauptsache, man hört seiner Stimme an, daß er tödlich verwundet ist und nach seinem „Auftritt" sterben wird.

Spieltipps zu The Hollow Earth

Steuerung

Als Erstes sollten Sie gleich zu Spielbeginn mein Notizbuch auflesen (indem Sie darüber laufen). Darin können Sie jederzeit die Tastaturbefehle nachschlagen. Klicken Sie das Symbol oben links auf dem Bildschirm an, um Ihr Inventar aufzurufen (das Spiel hält solange an). Ein paar Tasten werden im Notizbuch nicht erwähnt: Mit F1 nehmen Sie Steine als Geschosse zur Hand, mit F2 und F3 Gasbomben bzw. Sonolitgranaten, sofern Sie bereits welche aufgelesen haben. Klicken Sie die Stelle an, zu der ich mich bewegen soll. Wenn es irgend geht, marschiere ich jetzt dorthin. Durchs Wasser wate ich aber ungern. Wenn ich mich also von einer Insel zur anderen begeben soll, klicken Sie zunächst das Wasser an. Sobald ich darin stehe, klicken Sie den festen Boden an. Murphy weigert sich übrigens grundsätzlich, ins tiefe Wasser zu laufen.

Werfen

Üben Sie gezielte Würfe; sie sind Ihre beste Überlebensgarantie. Zielen Sie je nach Entfernung ein gewisses Stück vor den Angreifer, den Sie treffen wollen. Allerdings berücksichtigen Ihre Gegner Ihre Fortbewegung ebenfalls. Gehen und laufen Sie abwechselnd, um den Angreifern das Zielen zu erschweren. Ein einzelner Treffer mit einem Stein setzt den Gegner nur kurzzeitig außer Gefecht. Werfen Sie weitere Steine, bevor das wilde Tier wieder zu sich kommt.

Ausweichen

Ihre Gegner können nicht durch Hindernisse in der Landschaft hindurchsehen. Verbergen Sie sich also nach Möglichkeit hinter Bäumen, Kisten usw. Versuchen Sie auch, sich im Schatten zu ducken - oder warten Sie ab, bis es dunkel wird und schleichen Sie sich an Ihren Gegnern vorbei. Einige Tiere sind wasserscheu. Meiden Sie diese Gegner, indem Sie durch das Nass waten. Wenn das Wasser tief genug ist, können Sie sich sogar ducken und ganz unsichtbar machen. (Allerdings sprechen mancherorts gute Gründe gegen ein Bad ...) Da ich ziemlich schnell erschöpft bin, sollten Sie mich nicht zu ausgiebig laufen lassen. (Ich weiß, ich müsste mehr Sport treiben, aber schließlich bin ich Pilot und kein Bodybuilder.) Im Stehen erhole ich mich übrigens schneller, als wenn ich weitergehe. Wenn ich verletzt werde, humpele ich mühselig und kann nicht mehr laufen (wer könnte das schon?). Aber nach einer Weile heilen die Verletzungen von alleine.

Murphy

Mein braver, alter Hund Murphy hat mir schon oft das Leben gerettet. Setzen Sie seine Befehle mit Bedacht ein. Wenn Sie ihn spielen schicken, findet und beschnüffelt der quirlige kleine Kerl manchmal nützliche Gegenstände. Rufen Sie Murphy heran, wenn Sie mit Ärger rechnen. Er verteidigt Sie dann mutig.



Wilde Tiere

Die Tiere der Hollow Earth haben es zwar vorwiegend auf Sie abgesehen, doch folgen sie außerdem bestimmten Verhaltensmustern. Beobachten und nutzen Sie diese. So lassen sich die hungrigen Affen bei der Seilbahn mit etwas Essbarem weglocken. Und die Ameisen schützen ihre Eier um jeden Preis. Verteilen Sie diese strategisch, um den Tieren zu entkommen. Mit Stereo-Lautsprechern am Rechner können Sie oft hören, aus welcher Richtung der nächste Angriff droht. Fast alle Tiere stoßen einen Kampfschrei oder Warnlaut aus, wenn sie Sie sehen.

Perspektivwechsel

Sie können Szenen, in denen rechts oben eine Kamera eingeblendet wird, zur besseren Übersicht aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Das Spiel wählt zwar die jeweils optimale Perspektive, doch können Sie die Blickwinkel mit den Tasten X und Y auch selber bestimmen.

Rätsel

Halten Sie Zettel und Stift bereit, um sich Notizen über die Hollow Earth und ihre Rätsel zu machen. Zwar werden Sie im Laufe des Abenteuers Karten und Pläne finden, doch kann es nicht schaden, seinen Weg selbst nachzuzeichnen. Lesen Sie auch mein Tagebuch, das dem Spiel beiliegt. Darin gebe ich Ihnen ein paar nützliche Hinweise.

Spiel sichern



Das Spiel sichert Ihren Forschritt an bestimmten, gefahrlosen Stellen automatisch. Während Ihres Abenteuers herrscht kein Zeitdruck; Sie geben das Tempo selbst vor.
(Da The Hollow Earth nur einen Spielstand zur Zeit anlegt, sollten Sie diesen - standardmäßig heißt die Datei „Save.txt" - umbenennen und/oder auslagern, falls mehrere Spieler das Abenteuer bestreiten möchten.
Das Programm öffnet immer die Datei namens „Save.txt" oder legt sie neu an.)

Weitere Spielhilfen

Völlig festgefahren? Dann schauen Sie doch mal auf unsere Webseite: www.agharta.nu. Dort finden Sie weitere Tipps & Tricks, dazu Hintergrundinformationen und sogar Links zu wissenschaftlichen Theorien über die Hollow Earth und ihre Geheimnisse ...

Credits

Realisiert von	Aniware
Landscape design	Stefan Gadnell
Atmosphere	Stefan Gadnell
	Anders Backman
Special effects	Anders Backman
Cursor engine	Anders Backman
Scene scripting	Stefan Gadnell
	Anders Backman
Character animation	Eckhardt Milz
Animal design	Eckhardt Milz
Animal behaviour	Anders Backman
	Stefan Gadnell
	Eckhardt Milz
Camera	Stefan Gadnell
Camera system	Anders Backman
Lightning	Stefan Gadnell
Music	Stefan Gadnell
Sound effects	Stefan Gadnell
Original concept	Anders Backmann
Story	Anders Backmann
Story development	Anders Backmann
	Stefan Gadnell
	Eckhardt Milz
Puzzle design	Stefan Gadnell
	Anders Backmann
Conceptuel art	Eckhardt Milz
Illustration	Eckhardt Milz
Box artwork	Eckhardt Milz
CD artwork	Eckhardt Milz
CD booklet	Eckhardt Milz
In game bookdesign	Stefan Gadnell
In game book text	Anders Backman
Diary art	Eckhardt Milz
Diary text	Anders Backman
Programming	Anders Backman
Porting	Anders Backman
Tool design	Anders Backman
Animation engine	Anders Backman
AI engine	Anders Backman
LOS engine	Anders Backman
Ambiance engine	Anders Backman
Game installer	Stefan Gadnell
Technical fessability study	Anders Backman
Modelling for the pilot	Eckhardt Milz
Naming the dog	Eckhardt Milz
Copy machine operation	Eckhardt Milz
Don't mention the war	Eckhardt Milz
Inspiration for in game jokes	Stanley Kubrick
Hairstyle for Mr. Gadnell	Lena Kimby
Hairstyle for Mr. Backman	Harstugan
Hairstyle for Mr. Milz	Tuula Milz
Computers	Apple Computers
	Deli
Transport for Mr. Gadnell	Honda
Transport for Mr. Backman	Rex
Transport for Mr. Milz	Monark
Workplace noise reduction	Noisobusters
Research material	English Bookshop
Catering	Grindstugan
Coffeemachine	Dabo Uppsala
Recreational software	Bolo

3D tools provided by MAXON
Agharta is dedicated to Admiral Richard E. Byrd

Produziert von	Egmont Interactive
Produzent	Kai Knipper
Marketingleitung	Frank Delbrügge
Produktmanagement	Stefanie Franck
Public Relation	Sabine Rosseck
Korrektorat	Ulrike Keller

Noch Fragen?

Bei technischen Fragen oder Problemen können Sie unsere Hotline anrufen. Sie wird Ihnen gern weiterhelfen und ist folgendermaßen erreichbar:

Der Hotline-Service der Firma dtp digital tainment pool GmbH

Montag bis Freitag von 15:00 bis 18:00 Uhr

Tel. 0 18 05 / 21 66 98* · Fax 0 40 / 66 99 10-99

E-Mail: support@dtp-ag.com

Weitere Produkte finden Sie auch unter

www.dtp-ag.com

dtp digital tainment pool GmbH· Usedomstraße 19 · 22047 Hamburg

Bestell-Tel.: 0 18 05 / 21 66 99* · Fax: 040 66 99 10 10



*(€ 0,12/ min.)